# 实验五 Unity3D（二）

**实验目的、要求：**

* 掌握Vuforia引擎的使用方法
* 理解基于图片纹理识别的AR原理
* 学会在Unity工程中播放音、视频
* 掌握Unity工程的发布方法
* 了解Unity中的动画、虚拟控件等概念

**实验内容与步骤：**

1. 创建Unity工程Exp5，并使用Vuforia引擎实现基于图片的AR，具体包括：
	1. Unity中Vuforia引擎的配置
		1. License/Key、Vuforia Support
		2. 数据库和图片对象（建议使用校园卡）
		3. ARCamera、ImageTarget
	2. 辅助信息的设计
		1. 从Unity资源商城下载并导入UnityChan模型，放置于校园卡表示的平面上
		2. 在校园卡表示的平面上播放一段视频（视频文件自选）
	3. 将上述工程制作成App，并在手机端运行。
2. （选做）在第一题的基础上完成：
	1. 利用手机屏幕上的GUI按钮控件控制UnityChan人物的奔跑、跳跃等动画效果（提示：可直接调用资源中已有的动画效果）。
	2. 在视频画面附近创建一个虚拟按钮，用来控制视频的播放与暂停（提示：利用Ray Casting检测虚拟按钮是否被按下）。